

## **Gra *Uqbar***

### **Mechaniki i mapa**

- gracz porusza się (za pomocą strzałek na klawiaturze):
  - a) w lewo;
  - b) w prawo;
  - c) wykonując skok.
- zastosowany KinematicBody2d (poprawa płynności ruchu, możliwość kontrolowania tempa skoku i opadania etc.), uzupełniony o Camera2d (perspektywa podąża za postacią);
- gracz – skacząc – wspina się po platformach na szczyt mapy;
- upadek postaci poniżej poziomu platform kończy rozgrywkę (przegrana); rozpoczęcie nowej próby możliwe jest po wciśnięciu przycisku startującego grę (*vide* Interfejs);
- celem jest przejście mapy (dotarcie do – oznaczonego graficznie – punktu EndPosition–EndGame) w możliwie najkrótszym czasie;
- mapa uproszczona, składająca się z szeregu platform, uzupełniona o proste tło.

### **Interfejs**

- Start: przycisk „Uqbar”, komunikat początkowy „Ruszaj!”;
- Wygrana: wynik (timer) na górze ekranu i w konsoli oraz komunikat – dowcipny (przynajmniej w zamierzeniu) komentarz nt. planu-konceptu gry, który wymagał gruntownego zrewidowania (uproszczenia), z czego ostatecznie pozostał niezbyt interesujący ersatz – „I wiesz już, że koncept tej gry jest jak Uqbar: na próżno poszukiwany.”.
- Przegrana: automatycznie pojawia się przycisk „Uqbar”, umożliwiający ponowne rozpoczęcie rozgrywki.